

Experiencias de e-research y divulgación digital en historia del arte: GracmonDocs y Viquimodernisme

XURXO INSUA

MIREIA FREIXA

TERESA-M. SALA

Gracmon, Universitat de Barcelona
gracmon@ub.edu

Gracmon es un grupo de investigación consolidado de referencia en el estudio del modernismo catalán, el *noucentisme* y la historia del diseño en Catalunya. Con más de 20 años de actividad, el grupo integra investigadores de los departamentos de Historia del Arte y Diseño e Imagen de la Universitat de Barcelona (<www.ub.edu/gracmon>).

Desde 2007, con la incorporación de un técnico de apoyo a la investigación especializado, Gracmon adopta metodologías propias del *e-research*, que implican el uso de entornos de trabajo colaborativo y el desarrollo de estrategias de publicación y divulgación *online*.

Esta comunicación pretende dar cuenta, en forma resumida, de dos experiencias en este sentido: *GracmonDocs* –una serie de micrositos temáticos que muestran aspectos de la investigación del grupo mediante visualizaciones de datos interactivas– y *Viquimodernisme* –un proyecto Universidad-Wikipedia para la mejora de contenidos en la enciclopedia libre y la redefinición de su uso en contextos académicos.

GRACMONDOCS¹

El primer microsite de la serie es CronoFAD (<www.ub.edu/gracmon/docs/cronofad>), una cronología *online* que muestra un siglo de historia del Foment de les Arts i del Disseny, institución fundada en 1903 en Barcelona para la promoción de las artes decorativas y que a lo largo de su trayectoria ha sido un agente central en el apoyo a la cultura del diseño.

Esta institución fue el objeto de estudio del proyecto de investigación financiado dentro del Plan Nacional de I+D+i *El Fomento de las Artes Decorativas de*

¹ <www.ub.edu/gracmon/docs> [fecha de consulta para todas las url citadas: 01/10/2013].

Barcelona (1903-1992) (BHA2003-03215), dirigido por Mireia Freixa. A partir de sus resultados, y dentro del proyecto *El Sistema Diseño Barcelona: visualización y genealogía histórica* (HUM2006-052252/ARTE), a cargo de Anna Calvera, se elaboró este microsite.

CronoFAD está técnicamente basada en *Timeline*², un widget AJAX de código abierto para la visualización de datos temporales desarrollado inicialmente por David François Huynh y el grupo SIMILE del MIT (Massachusetts Institute of Technology). Es relativamente sencillo de incrustar y personalizar, y se puede enlazar a bases de datos muy fáciles de crear.

En el caso de CronoFAD, las modificaciones en la implementación se centraron en dos aspectos: el diseño de una interfaz mejorada, y la construcción de un back-end para la introducción dinámica y colaborativa de los datos. Este segundo aspecto se solucionó ágilmente con Django, gracias a la participación de un programador externo, que dispuso un panel de administración gráfico en el que los eventos a mostrar en la cronología pueden ser añadidos por diversos usuarios autorizados de forma simple. En cuanto a la interfaz, y basándose en criterios de usabilidad, coherencia y claridad, se trató de rediseñar la apariencia por defecto del widget para acercarla a las necesidades específicas del proyecto y hacerla, en general, más atractiva y sencilla.

Así, organizados de forma sintética, CronoFAD muestra más de un millar de eventos pertenecientes a todas las áreas de actividad de la institución, así como sus órganos de dirección, los locales donde se alojó con su ubicación, los diversos premios convocados y un largo etcétera. Todos estos acontecimientos aparecen dispuestos sobre el fondo de sucesivas etapas históricas generales identificadas como fundamentales e incluidas a modo de contexto.

El usuario puede moverse adelante y atrás en el tiempo arrastrando la línea temporal o saltando directamente a la etapa de su elección, acceder a cada evento obteniendo información complementaria y/o imágenes y realizar búsquedas mediante la introducción de texto. Esta búsqueda puede hacerse *filtrando* los resultados, de forma que únicamente se muestren en la cronología los eventos que contengan el texto introducido (p. ej. "exposición") o bien *resaltándolos* con distintos colores, lo que permite realizar búsquedas combinadas relativamente más complejas (obteniendo como resultado, por ejemplo, las exposiciones realizadas durante el mandato de un determinado presidente).

La siguiente entrega de GracmonDocs se desarrolló al hilo del proyecto financiado *Los espacios del ocio en la Barcelona de 1900. Un proyecto de e-research en torno a los orígenes de la industria cultural* (HAR2008-4327/ARTE), dirigido por Teresa-M. Sala. El proyecto, que fue el primero en articularse desde el inicio en torno a metodologías *e-research*, se propuso cartografiar los lugares de divertimento y distracción en el cambio de siglo modernista. Se identificaron centenares (casi ochocientos) cinematógrafos, teatros, salas de baile y otros espacios para la música, galerías de arte y estudios de fotógrafos, con sus respectivas ubicaciones, textos descriptivos e imágenes de época.

La visualización *Mapa cronológico de los espacios de ocio en la Barcelona del 1900* (<www.ub.edu/gracmon/docs/mapaeob>) muestra estos espacios sobre la trama urbana de la ciudad. Un manejador nos permite movernos en el tiempo,

² <www.simile-widgets.org/timeline>.

entre 1870 y 1910, de manera que podemos seguir su desarrollo diacrónico, observando cómo se van clausurando o desplazando locales, y abriendo otros nuevos, y con ello no obtener sólo una vista de detalle, sino visualizar panorámicamente los grandes cambios en los ejes del ocio barcelonés que se producen en la época. Paralelamente, puede observarse la evolución urbanística de la propia ciudad: los espacios de ocio están ubicados sobre sucesivos mapas de época, proporcionados por el Institut Cartogràfic de Catalunya, que van cambiando también a medida que nos desplazamos en el tiempo.

El *Mapa cronológico...* está construido usando únicamente herramientas gratuitas, como la aplicación Google Earth, su plug-in para navegadores y las hojas de cálculo en la nube de Google Spreadsheets. Concretamente, se trata de una implementación de la iniciativa Google Outreach, que ofrece tutoriales y plantillas al alcance de un usuario básico.

Mientras que el plug-in de Google Earth nos permite ver el *Mapa* desde el propio navegador, la aplicación en sí nos da la posibilidad de, una vez descargado el archivo .kmz correspondiente que se ofrece en la web, disponer al lado del mapa de un índice completo de los locales ordenados por tipo y realizar búsquedas de texto.

La base de datos de la que se nutre la visualización es una simple hoja de Google Spreadsheets, lo que permite una edición colaborativa sumamente ágil y simplificada (los datos fueron introducidos por más de una decena de investigadores).

Dentro del mismo proyecto financiado sobre *Los espacios de ocio...* se desarrolló una línea de trabajo sobre los antecedentes de las actividades de recreo en el período estudiado. Así, se trabajó sobre el siglo XVIII a través de un estudio de *Calaix de Sastre*, el dietario que el Barón de Maldá escribió entre finales del XVIII e inicios del XIX. Esta obra es uno de los textos más relevantes de la narrativa en catalán previa a la Renaixença, y tiene una importancia capital como fuente de conocimiento sobre el ocio de la época. Se extrajo de él una selección de pasatiempos y diversiones considerados significativos y la visualización *Calaix de Sastre, Eventos de ocio en la Barcelona del XVIII* (<www.ub.edu/gracmon/docs/calaix>) los muestra ordenados en una línea de tiempo.

Entre las opciones que ofrece esta visualización está la posibilidad de acceder a los comentarios del Barón acerca de los eventos señalados, extraídos en forma literal del texto original. Se incluye también una función de búsqueda por texto, en la que introduciendo cualquier cadena de texto se devuelven los eventos que lo contengan. Los eventos, además están categorizados por su carácter público o particular, para la clase social de sus participantes y por el tipo de distracción, de manera que podemos hacer un filtrado facetado de los que más nos interesen. Por ejemplo, si queremos saber cómo eran las diversiones públicas de la menestralía que consigna el Barón en su diario, sólo tenemos que hacer la selección oportuna y los eventos mostrados se reducirán a sólo aquellos que cumplan ambos requisitos.

En el momento de presentar esta comunicación, diversos *GracmonDocs* se hallan en proceso. Mencionar además la línea de trabajo recién abierta, en colaboración con el Departamento de Matemática Aplicada de la Universitat de Barcelona, para su rediseño en forma de app para dispositivos móviles o la generación de otros nuevos y específicos para estas plataformas.

VIQUIMODERNISME³

A modo de introducción mínima: Wikipedia es una enciclopedia *online* libre, gratuita y editada colaborativamente por miles de usuarios voluntarios, disponible en más de 280 idiomas, cuyos contenidos se ofrecen bajo licencia Creative Commons BY SA, y entre cuyas normas de funcionamiento está la necesidad de citar fuentes (Wikipedia no es una fuente primaria).

Wikipedia recibe unos 20.000 millones de visitas al mes, siendo el sexto site más visitado en internet. Su relevancia en la práctica como puerta de acceso cotidiana al conocimiento básico es difícil de soslayar, sobre todo teniendo en cuenta que una gran mayoría de búsquedas en Google devuelven como primer resultado el artículo correspondiente en Wikipedia.

Desde Wikipedia y la Wikimedia Foundation (la organización *non-profit* que le da soporte) se puso en marcha en años recientes la GLAM-Wiki Initiative, GLAM siendo el acrónimo inglés de "galerías, bibliotecas, archivos y museos", para colaborar con estas instituciones en su labor de difusión cultural mediante proyectos colaborativos con la comunidad wikipedista. Entre las entidades participantes en diversos proyectos están el British Museum o la Bibliothèque nationale de France, y en nuestro entorno más próximo, el Museu Picasso, MNAC...

En este contexto, Gracmon se asocia con Amical Wikimedia, asociación sin ánimo de lucro para la promoción de la Wikipedia en catalán (Viquipèdia), para llevar a cabo un proyecto innovador a nivel global, involucrando a los docentes-investigadores del grupo, alumnos de grado y postgrado de Historia del Arte y la comunidad de editores de la Wikipedia.

Como grupo de investigación especializado en *modernisme*, el objetivo planteado fue el de mejorar la calidad de los contenidos relativos al modernismo catalán presentes en Viquipèdia, teniendo en cuenta su importancia como vehículo para la divulgación y la relevancia patrimonial del *modernisme* en Catalunya.

En primer lugar, durante el verano de 2012 se llevó a cabo una auditoría previa para determinar el estado de dichos contenidos (que se compararía *a posteriori* con los resultados finales del proyecto, permitiendo un seguimiento riguroso de su impacto). Los indicadores a partir de los cuales se vertebraría la auditoría fueron el número de artículos en las categorías relacionadas con el modernismo catalán, número de bytes del artículo, número de imágenes cargadas en Wikimedia Commons sobre un elemento o categoría, número de imágenes utilizadas para ilustrar cada artículo, número de enlaces internos y número de visualizaciones (variables cuantitativas); distinción (o no) como artículo de calidad, disponibilidad y número de traducciones, uso y cantidad de referencias y utilización de categorías para agrupar y ordenar los artículos (variables cualitativas).

La auditoría está disponible al completo en Viquipèdia⁴. En breve, señalar la existencia de 372 artículos sobre modernismo catalán (relativamente escasos en relación a la cobertura de temas similares), con una extensión muy desigual, y

³ <<http://ca.wikipedia.org/wiki/Viquiprojecte:Viquimodernisme>>. Esta parte de la comunicación se basa en la presentada por Àlex Hinojo y Esther Solé (impulsores del proyecto) en el congreso internacional *coupDefouet* celebrado en Barcelona en junio de 2013 (actas en prensa).

⁴ <https://ca.wikipedia.org/wiki/Viquiprojecte:Gracmon/Auditoria_prèvia>.

de los que únicamente 26 tenían la distinción de artículos de calidad. Un artículo típico tendría 45 kb de datos, tres traducciones y un número de referencias (una clave fundamental de calidad) extremadamente variable (entre 0 y 122). Son cifras relativamente pobres, pero aún así el conjunto de artículos recibía del orden de 50.000 visitas al mes (cifra que ascendía a 600.000 si se contaban los artículos correspondientes en otros idiomas). La auditoría, en conclusión, mostró en datos en qué medida los contenidos sobre *modernisme* precisaban una mejora sustancial tanto en términos cualitativos como cuantitativos, y apuntó posibles líneas de acción, que fueron luego concretadas y articuladas en torno al wikiproyecto *Viquimodernisme*.

Para ponerlo en marcha, antes del inicio del curso se celebró una reunión entre voluntarios de Amical Wikimedia y Gracmon. Se elaboró una lista de artículos a mejorar, que se distribuyeron entre las asignaturas (de grado y posgrado) elegidas para participar en el proyecto en el primer trimestre, con docencia a cargo de profesores integrantes de Gracmon: *Barcelona 1900*, *Fuentes de la Historia del Arte* y *De las Artes decorativas en la cultura del diseño*.

La propuesta para los estudiantes se hizo en forma de redefinición del trabajo académico típico en relación al conocimiento libre *online*. En lugar de plantear un trabajo genérico básico, sin otro recorrido que la evaluación por parte del docente, en el que es lógicamente inaceptable "copiar de Wikipedia", se invitó a los alumnos a escoger uno de los artículos propuestos para ampliarlo o crearlo en Wikipedia.

Dependiendo de cada asignatura y su estructura de evaluación preexistente, el trabajo se realizó individual o colectivamente y tuvo carácter obligatorio o voluntario, formando parte necesariamente de la nota final o como complemento para la mejora de la calificación. El tiempo disponible para su realización era el cuatrimestre al completo e incluía una presentación oral una vez terminado. Para que los alumnos obtuvieran el conocimiento necesario para empezar a editar en Wikipedia, se organizaron talleres presenciales, a cargo de miembros de Amical Wikimedia.

Así, las tareas de búsqueda bibliográfica, síntesis y redacción se adaptaron al formato wiki, añadiéndose además imágenes tomadas de Wikimedia Commons o realizadas por los propios autores y subidas a dicho repositorio. Se recomendó ir actuando directamente sobre la página de la entrada elegida en Viquipèdia, para trabajar colaborativamente con el resto de la comunidad desde el primer momento, disponer de una plataforma común y transparente para la comunicación entre alumnos, profesores y wikipedistas, e ir solucionando los posibles problemas. Estos, si bien menores, de hecho se dieron, fundamentalmente en dos sentidos.

En primer lugar, cuando los alumnos veían cómo, por ejemplo, se eliminaban referencias erróneas que ellos habían incorporado (otros wikipedistas las habían comprobado) o se corregían directamente cuestiones de formato. El hecho de que el control sobre los contenidos era necesariamente compartido con otros, con una comunidad más amplia, generó tensiones en un primer momento, que se resolvieron una vez aclarado el funcionamiento de Wikipedia y observando cómo en la práctica la dinámica conducía a artículos de mayor calidad. Señalar, por otro lado, que a la hora de la evaluación por parte de los docentes, fue útil la página de historial con la que cuentan todos los artículos de Wikipedia, que permiten seguir la evolución en las ediciones y determinar con precisión quién

las realiza (y así, por ejemplo, comprobar el nivel de implicación de los distintos miembros en los trabajos en grupo).

En segundo lugar, la falta de conocimiento detectada en torno a temas relacionados con los derechos de autor propició una cierta incompreensión inicial cuando se comprobó que no cualquier imagen podía ser utilizada para ilustrar una entrada. Wikimedia Commons (el repositorio de contenido audiovisual de Wikipedia) sólo admite contenidos bajo licencia CC BY SA o menos restrictiva (como las de dominio público). Además, el propio sistema de subida de imágenes a Commons, que podría mejorarse, ofreció numerosas dudas técnicas, solucionadas con otro taller presencial *ad hoc*.

En el segundo cuatrimestre se contó con la asignatura *Corrientes estéticas del teatro del siglo XX*, donde los estudiantes realizaron biografías de dramaturgos, siguiendo los parámetros del cuatrimestre anterior. El trabajo fue evaluable y voluntario, y también se realizó una clase presencial para formar a los alumnos en edición wiki.

En total, en ambas fases participaron 111 estudiantes, mejorando 57 artículos y creando 38 nuevos, llevando al artículo típico de la auditoría previa a una media de 7 traducciones y 25 referencias. 9 artículos más están en proceso de cumplir los restrictivos criterios que distinguen a un artículo de calidad⁵. El incremento en contenido, respecto al estadio previo, puede cifrarse en torno al 500%.

En general, se han cubierto deficiencias notorias y mejorado la calidad en numerosos conceptos, destacando por ejemplo los artículos relacionados con publicaciones periódicas aparecidas en época modernista.

Respecto a la satisfacción del alumnado con la iniciativa, los resultados de la encuesta realizada muestran, por ejemplo, que un 16% de los participantes editó más artículos de los que les correspondía y un 73% afirma que volvería a repetir la experiencia, demostrando un potencial motivador importante en propuestas de este tipo. Esta motivación se deriva también de la percepción de utilidad del trabajo hecho, que pasa a convertirse en un contenido abierto y disponible, en proceso continuo de ampliación y traducción, muy fácilmente accesible, y en definitiva, socialmente útil.

CONCLUSIÓN

Estas dos experiencias son una muestra proactiva de las implicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación en el entorno de la Historia del Arte, y exponen en la práctica el hecho de que la innovación en el ámbito académico, en este sentido, es más fácil cuando se colabora con ámbitos externos punteros en conocimiento libre (el caso de Wikipedia).

Por otra parte, señalar a propósito de GracmonDocs cómo la adopción desde la investigación académica de herramientas de visualización accesibles de forma abierta y gratuita, al alcance de cualquier usuario y sencillas de implementar y usar, suponen un avance sustancial frente a proyectos costosos y frecuentemente menos interoperables. La inversión en diseño de interfaz, a menudo pasada por alto, sí puede ser, sin embargo, clave para la obtención de mejores resultados

⁵ <[http://ca.wikipedia.org/wiki/Viquipèdia:Què és un article de qualitat](http://ca.wikipedia.org/wiki/Viquipèdia:Què_és_un_article_de_qualitat)>.

en cuanto a usabilidad, y apunta a la importancia de incluir diseñadores en los equipos multidisciplinares característicos de las humanidades digitales.



RESUMEN

Esta comunicación tiene por objeto la presentación de experiencias y proyectos de Gracmon (Grupo de Investigación en Historia del Arte y del Diseño Contemporáneos, Universitat de Barcelona) en el entorno de las Humanidades Digitales y la transferencia del conocimiento en internet. Se discutirán cuestiones metodológicas y técnicas, con un enfoque fundamentalmente descriptivo y práctico.

Desde hace 5 años, Gracmon (cuyos principales objetos de estudio son el modernismo, el *noucentisme* y la historia del diseño en Cataluña) viene desarrollando su compromiso con el *e-research* a través de iniciativas de trabajo colaborativo, visualización de datos y divulgación *online*. Presentaremos dos propuestas: *GracmonDocs* y *Viquimodernisme*.

GracmonDocs son una serie de micrositos monográficos, cada uno de los cuales presenta un tema concreto de la investigación del grupo mediante una visualización interactiva. Las visualizaciones aportan una visión sintética y unas posibilidades de búsqueda y filtrado que las convierten en herramientas útiles en sí mismas para el investigador. Asimismo, por su accesibilidad y sencillez de uso, adquieren un carácter divulgativo.

En cuanto a *Viquimodernisme* (Wikimodernismo), se trata de un proyecto innovador de colaboración de una institución académica con Wikipedia. La iniciativa se propone la mejora y ampliación de los contenidos sobre modernismo en la Wikipedia en catalán. Para ello, se involucra a investigadores, docentes y estudiantes redefiniendo la relación del trabajo académico con Wikipedia.

Palabras clave: e-research, visualización de datos, Wikipedia, GLAM Wiki, modernisme.

ABSTRACT

This paper presents some experiences and projects by Gracmon (Research Unit on the History of Contemporary Art and Design, University of Barcelona) in the field of Digital Humanities and knowledge transfer on the internet. Methodological and technical issues will be discussed in a fundamentally descriptive and practical way.

For 5 years, Gracmon (whose main objects of study are *modernisme*, *noucentisme* and the history of design in Catalonia) has been developing a commitment to e-research through collaborative online work, data visualization and online outreach initiatives. Two proposals are presented: *GracmonDocs* and *Viquimodernisme*.

GracmonDocs are a series of monographic microsites, each of which showcases a specific topic of the group's research through an interactive data visualization. They provide a panoramic view of the subject for the general public, while at the same time, via search and filtering options, they can be useful to the researcher.

Viquimodernisme constitutes an unprecedented collaboration between an academic institution and Wikipedia. This GLAM wikiproject seeks to improve and expand the contents of *modernisme* in the Catalan Wikipedia (*Viquipèdia*). Researchers, professors and graduate and postgraduate students are involved, redefining the relationship of the academic assignment with Wikipedia.

Keywords: e-research, data visualization, Wikipedia, GLAM Wiki, Catalan Art Nouveau.

